PlayStation

PAL

BUGS BUNNY™

Perdido en el Tiempo

INFOGRAMES

INTERACTIVE ENTERTAINMENT™

PlayStation®

Precaución

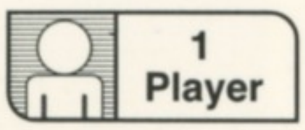
• Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation®. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse. • Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation® para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation® para fuera de Europa. • Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation®. • Inserte el disco en la PlayStation® con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba. • Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos. • Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave. • No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad. • No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

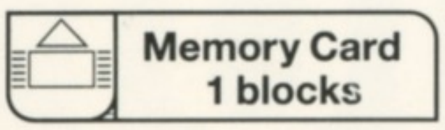
Recomendaciones

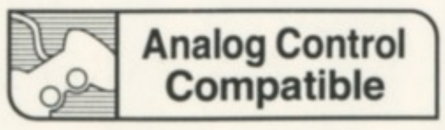
• Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola. • No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco. • Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla. • Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

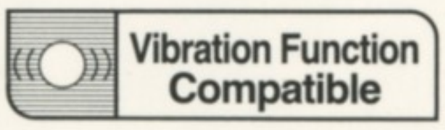
En la última página de este manual encontrará el número de teléfono de atención al cliente (Customer Service No.)

© 1999 INFOGRAMES. All rights reserved. For home use only. Unauthorised copying, adaption, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by INFOGRAMES. Developed by INFOGRAMES.









SLES-01726

BUGS BUNNY™
Perdido en el Tiempo

CONTENIDO

4 Falta mucho para llegar a casa

5 Instalación del juego

6 Controles

9 Para empezar el juego...

9 País de Ningún sitio

10 Selección de una época y de una misión

10 Una aventura en el tiempo

12 Para hacer una pausa en la partida

13 Nivel de energía de Bugs Bunny

13 Objetos especiales para coger

15 El objetivo final

15 Inventario

16 Objetos y armas útiles

16 Funciones especiales

17 Niveles secretos

18 Cómo eliminar a un oponente

18 ¿Un signo "?" sobre la cabeza de Bugs Bunny?

19 ¿Un signo "!" sobre la cabeza de Bugs Bunny?

19 Para guardar tu posición

20 Pistas y sugerencias

20 Soporte técnico

21 Créditos

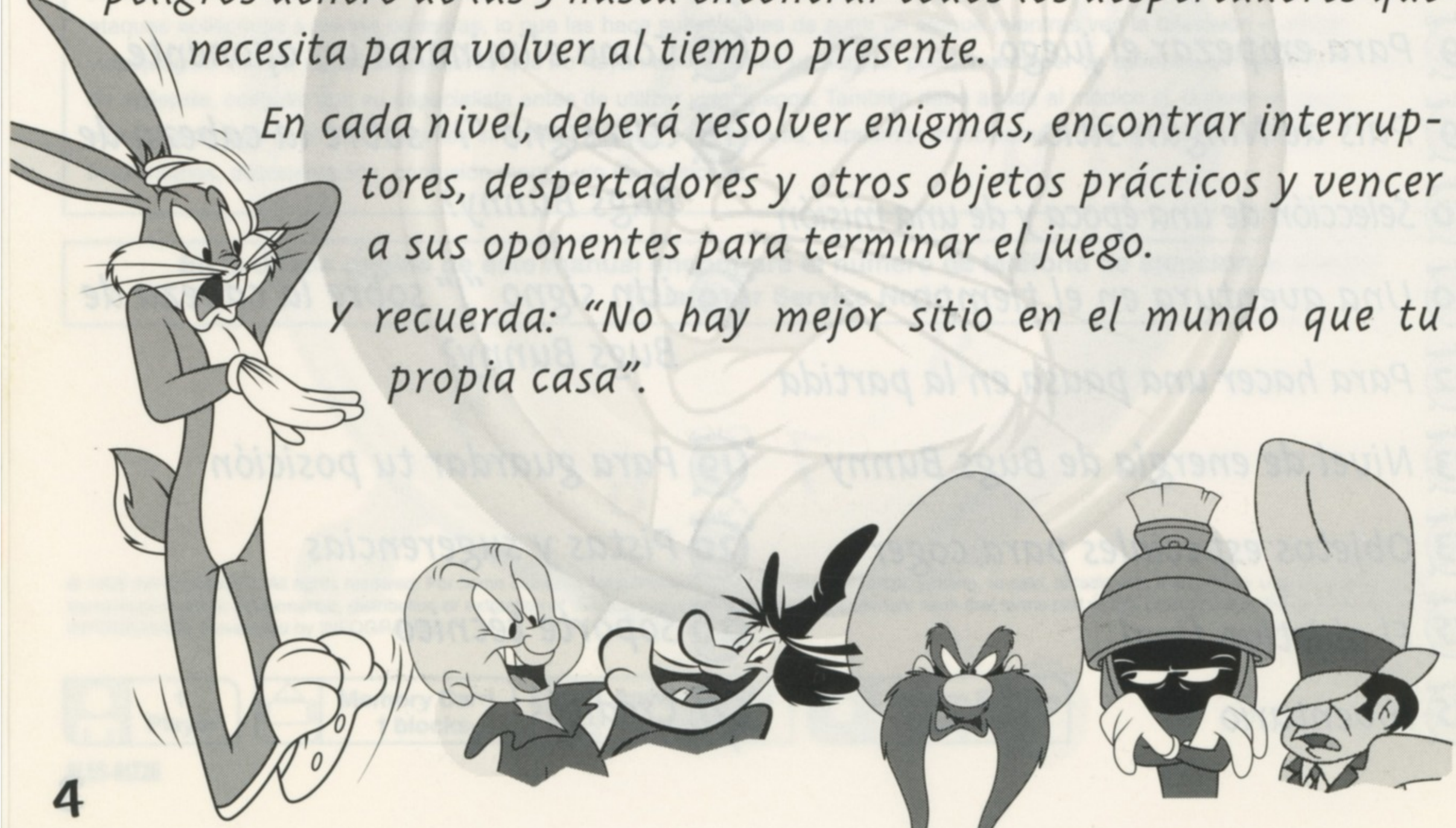
FALTA MUCHO PARA LLEGAR A CASA

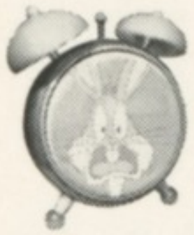
Volviendo a su casa de Pismo Beach, ***Bugs Bunny™*** *se encuentra una máquina del tiempo y la activa por casualidad. Inmediatamente,* ***Bugs Bunny™*** *se ve trasladado a 5 épocas diferentes y tiene que encontrar el camino de vuelta al futuro. Pero algunos de los villanos más crueles que ha conocido se lo pondrán muy difícil:* ***Elmer™, la bruja Hazel™, Yosemite Sam™, Rocky™ y Marvin™.***

Ahora, perdido en el tiempo, Bugs Bunny™ tiene que afrontar varios peligros dentro de las 5 hasta encontrar todos los despertadores que necesita para volver al tiempo presente.

En cada nivel, deberá resolver enigmas, encontrar interruptores, despertadores y otros objetos prácticos y vencer a sus oponentes para terminar el juego.

Y recuerda: "No hay mejor sitio en el mundo que tu propia casa".





INSTALACIÓN DEL JUEGO

1 *Instala tu consola siguiendo las instrucciones del Manual de usuario.*

2 *Antes de introducir o sacar un disco, comprueba que la consola está apagada (OFF).*

3 *Introduce el disco "**Bugs Bunny: Perdido en el tiempo** " y cierra la cubierta del disco.*

4 *Si quieres repetir una partida que tengas guardada o guardar una, inserta tu **Memory Card** (Tarjeta de memoria) en la Ranura de Memory Card (Tarjeta de memoria) 1.*

Antes de empezar a jugar, comprueba que tienes suficientes bloques de memoria libres en tu Memory Card (Tarjeta de memoria).

5 *Conecta tu mando al Puerto de mando 1 y enciende la conso la colocando el botón **POWER** (encendido) en la posición ON.*

No conectes ni desconectes periféricos ni Memory Cards (tarjetas de memoria) mientras esté encendida la consola.

CONTROLES

Nota: *La función de vibración del mando analógico (DUAL SHOCK™) sólo funciona cuando la LED está en rojo.*

Para controlar a Bugs Bunny

Controles del juego predeterminados (Configuración 1)

Oir	○
Saltar	✕
Patada	□
Chapuzarse	✕ + R1
Acción	R1
Rodar	L1
Ojos de Bugs Bunny	△

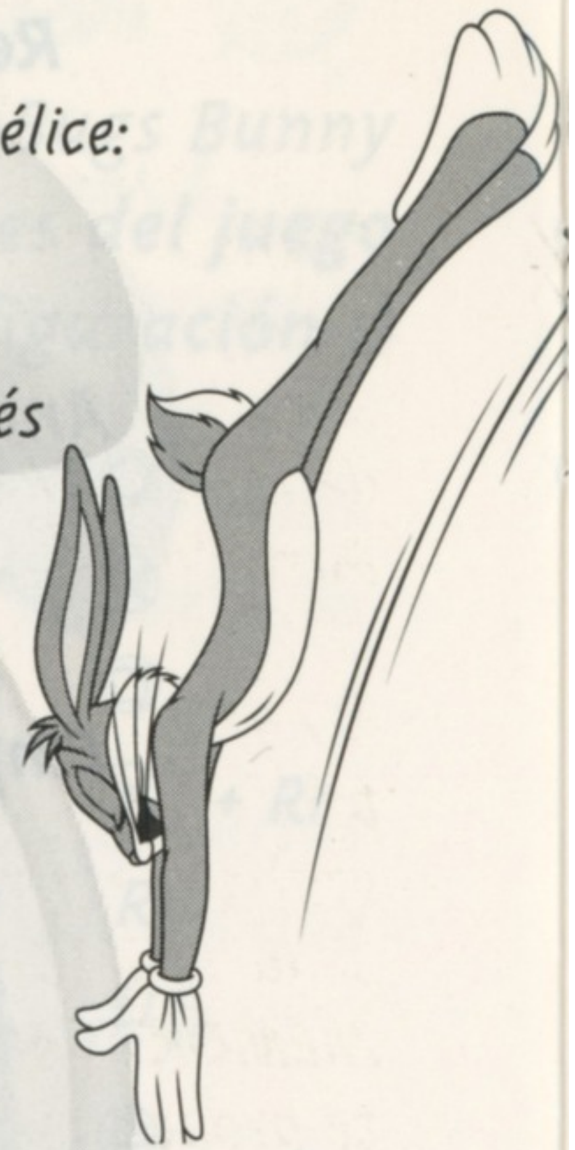
Botones de dirección o la palanca izquierda

- Correr hacia/trepar a objetos como mástiles y cuerdas.
- Correr hacia la cámara/bajar por una cuerda, un mástil, etc
- Correr hacia la izquierda.
- Correr hacia la derecha.

Para andar despacio usa la palanca izquierda.

Saltar/Rebotar	Pulsa el botón **"Saltar"**.
Rebotar más alto	Mantén pulsado el botón **"Saltar"** (mientras estés rebotando).
Agacharse	Pulsa el botón **"Oir"**.
Andar de puntillas	Mantén pulsado el botón **"Oir"** y utiliza los botones de dirección o la palanca izquierda.
Empujar un objeto	Mantén pulsado el botón **"Acción"** y usa los botones de dirección o la palanca izquierda cuando estés junto a un objeto que puedas empujar.
Coger un objeto	Pulsa el botón **"Acción"** y usa los botones de dirección o la palanca izquierda cuando estés junto a un objeto que puedas coger.
Colocar un objeto	Pulsa el botón **"Acción"**.
Tirar un objeto	Pulsa el botón **"Patada"**.
Darle patadas a un objeto o a un villano	Pulsa el botón **"Patada"**.
Rodar	Pulsa el botón **"Rodar"** mientras corres.

CONTROLES ESPECIALES



Para posarte despacio usando las orejas de Bugs Bunny a modo de hélice:

*Mantén pulsado el botón **"Oir"** mientras caes*

Para tirarse dentro de una madriguera de conejo:

*Pulsa el botón **"Saltar"** y luego el botón **"Acción"** cuando estés de pie sobre una madriguera de conejo*

Andar bajo tierra:

*Usa los **Botones de Dirección** o **la Palanca Izquierda** cuando Bugs Bunny esté bajo tierra.*

Para salir fuera de una madriguera de conejo:

*Pulsa el botón **"Saltar".***

Vista de Bugs Bunny:

*Mantén pulsado el botón **"Ojos de Bugs Bunny"** y usa los botones de dirección.*

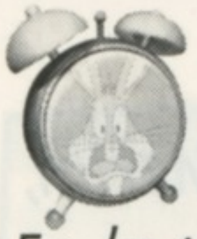
Saltar por encima de un ventilador o de una fuente:

*Controla el "vuelo" de Bugs Bunny con los **Botones de Dirección** o la **Palanca Izquierda**. También puedes hacer uso de la acción de **Saltar**.*

Conducir un coche, una moto, montar en bicicleta o en cabra:

*Usa los **Botones de Dirección** o la **Palanca Izquierda** para ir a la izquierda o a la derecha. También está activa la acción de **Saltar.***

Dispones de otras tres configuraciones predeterminadas del mando.
Si deseas cambiar de configuración elige la que desees y sigue las instrucciones en pantalla.



PARA EMPEZAR EL JUEGO...

En la primera pantalla aparece el siguiente mensaje: ***PULSA START*** *(INICIO). Si no se selecciona nada, se ejecutará el modo demostración.*

Cuandó pulsas el Botón START (inicio), aparece el siguiente mensaje: "Bugs Bunny: Perdido en el tiempo requiere un bloque de memoria libre para grabar datos". Si no tienes ninguna ***MEMORY CARD*** *(Tarjeta de Memoria) en la ranura de* ***MEMORY CARD*** *(Tarjeta de Memoria) 1, se te ofrecen dos opciones:* ***"Nueva Partida"*** *y* ***"Volver a intentar".***

Si la ***MEMORY CARD*** *(Tarjeta de Memoria) que introduces en la ranura de* ***MEMORY CARD*** *(Tarjeta de Memoria) 1 ya contine partidas grabadas, se te propondrán dos opciones:* ***"Cargar Partida"*** *(para continuar una partida grabada anteriormente) o* ***"Partida Nueva"*** *(para iniciar una partida nueva).*

Si la ***MEMORY CARD*** *(Tarjeta de Memoria) que introduces en la ranura de* ***MEMORY CARD*** *(Tarjeta de Memoria) 1 no contiene ninguna partida grabada, se te propondrá que crees un archivo.*

PAÍS DE NINGÚN SITIO

Antes de que Bugs Bunny se lance a viajar en el tiempo, tiene que entrenarse. Cuando empieza la partida, Bugs Bunny aparece en un lugar llamado ***"Selector de época".***

Al principio de todo, Bugs Bunny sólo puede ir al lugar llamado ***"Ningún sitio".*** *Para acceder a* ***"Ningún sitio",*** *pulsa el botón ⊗.*

En ***"Ningún sitio"*** *Bugs Bunny conocerá a* ***Merlin Munroe™,*** *que será su mentor durante todo el juego. En el mundo de Merlín, Bugs Bunny aprenderá todo lo que necesita para viajar por las cinco épocas diferentes que tendrá que explorar en el juego antes de regresar al presente.*

Cuando haya superado las primeras pruebas a las que le someterá Merlín, Bugs Bunny recibirá su primer despertador. Este despertador le permite a Bugs Bunny volver al selector de época y trasladarse a otra época.

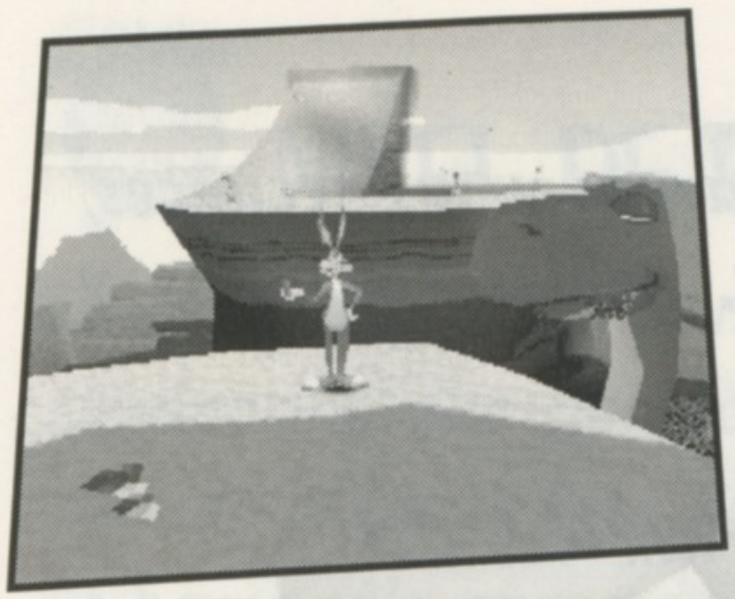
SELECCIÓN DE UNA ÉPOCA Y DE UNA MISIÓN

Cuando estés en el selector de época, utiliza los botones de dirección o la palanca izquierda para mover la máquina del tiempo de izquierda a derecha. Al principio, Bugs Bunny no tendrá acceso a todas las épocas. Cada época requiere un cierto número de despertadores para entrar en ella. Si Bugs Bunny tiene los despertadores suficientes para acceder a la época que quieres, pulsa el botón ⊗.

*Cuando estés en una época, busca las madrigueras de conejo que te dan acceso a misiones. Al igual que en las épocas, hace falta un número determinado de despertadores para acceder a una misión. Si Bugs Bunny ha acumulado el número de despertadores exigido, puedes entrar en la misión pulsando **"Saltar"** y luego **"Acción"**.*

UNA AVENTURA EN EL TIEMPO

Ya es hora de que Bugs Bunny explore el tiempo y conozca a los villanos más crueles del universo Looney Tunes™:

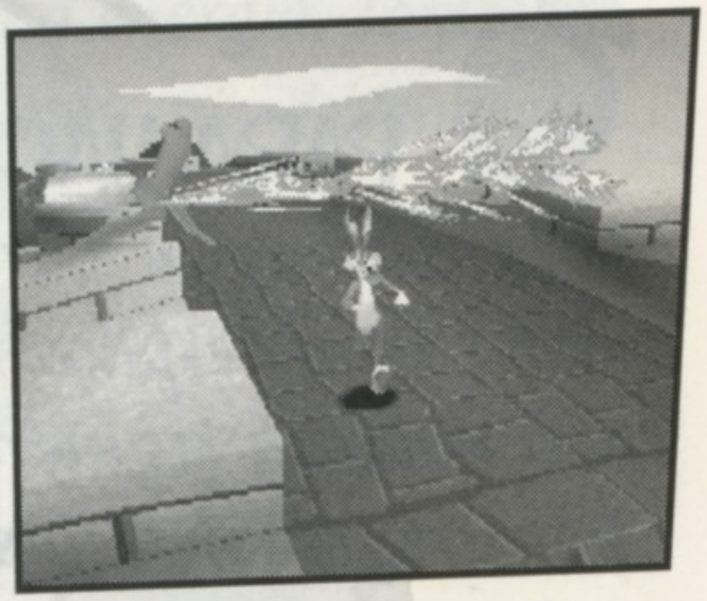


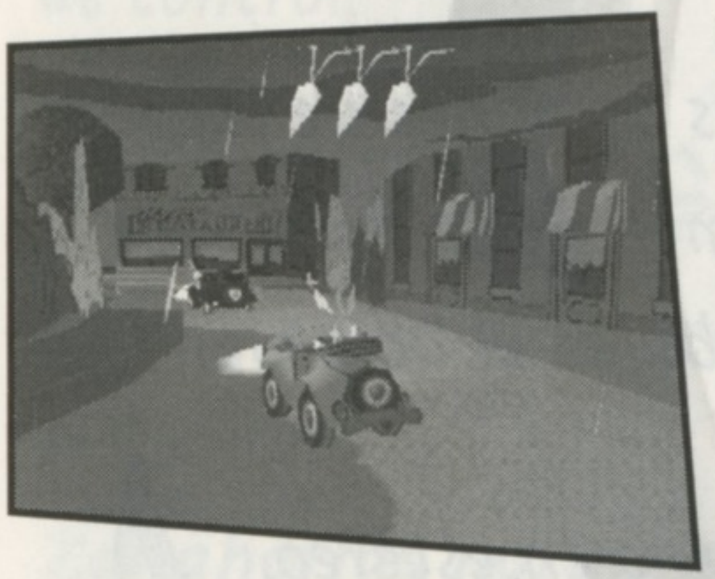
LA EDAD DE PIEDRA

Un mundo prehistórico poblado de dinosaurios y de un cavernícola muy latoso que se parece mucho a ***Elmer.***

EL MEDIEVO

Un mundo de castillos, ***caballeros****, con* ***la bruja Hazel*** *que ve en Bugs Bunny al ingrediente principal de su estofado de conejo.*



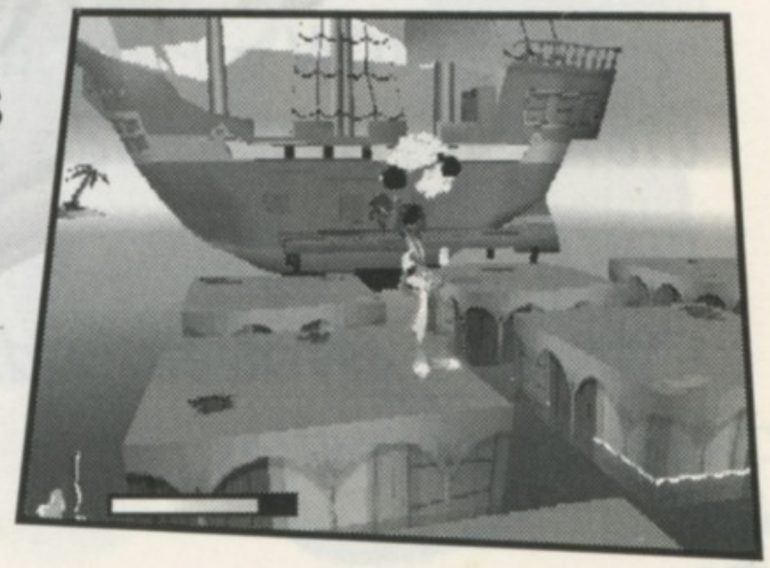


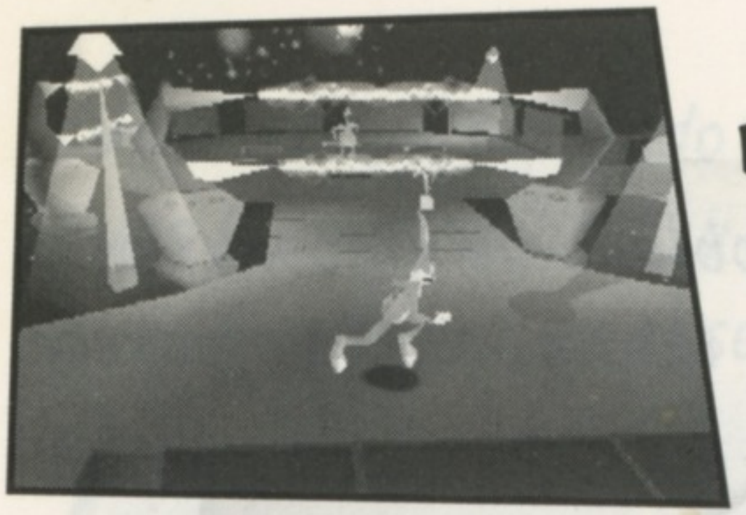
LOS AÑOS 30

Una ciudad estadounidense en los tiempos de la ley seca y de los gangsters. Aquí Bugs Bunny se encontrará en medio del asalto a un banco realizado por dos de los gangsters más peligrosos de la zona: ***Rocky y Mugsy.***

EL SIGLO DE LOS PIRATAS

una isla del Caribe llena de cangrejos, ostras y con el pirata más temible de todos: ***¡Yosemite Sam!***





EL FUTURO

*La estación espacial de **Marvin** y sus secuaces, llena de transportadores, cables eléctricos y robots.*

También hay muchos lugares secretos por descubrir...

PARA HACER UNA PAUSA DURANTE LA PARTIDA

*Para detener la partida, pulsa **el botón START** (inicio). Aparecerá un menú. Para desplazarte por las opciones, utiliza **los Botones de Dirección** o **la Palanca Izquierda**. Para validar tu selección, pulsa el **Botón** ⊗ . Para regresar al juego, selecciona **Continuar**.*

Selecciona Opciones para cambiar las siguientes opciones de juego:

- ***VOLUMEN MUSICA*** *- Para subir o bajar el volumen de la música.*
- ***VOLUMEN EFECTOS DE SONIDO*** *- Para subir o bajar el volumen de los efectos de sonido.*
- ***CONFIG. ALTAVOCES*** *- Para oír el sonido en mono o en estéreo.*
- ***VIBRACIÓN*** *- Para activar o desactivar la función de vibración del mando analógico (DUAL SHOCK™) - activado por defecto.*
- ***SALIR*** *- para salir del nivel o partida donde te halles.*

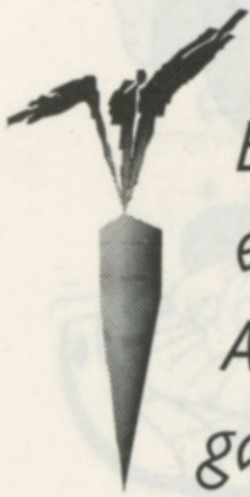
NIVEL DE ENERGÍA DE BUGS BUNNY

La energía de Bugs Bunny está representada por una reserva especial de zanahorias que aparece en la parte superior de la pantalla de juego. Cuando la barra está llena, aparecen 3 zanahorias enteras.
La barra sólo aparece cuando Bugs Bunny pierde o gana energía. También la puedes comprobar en el menú ***"Pausa"****. Bugs Bunny pierde energía cuando es herido (media zanahoria a cada vez). Para recobrarla, tiene que recoger zanahorias normales (es decir, de color naranja). Cuando se queda sin energía, Bugs Bunny tiene que volver a empezar desde el último punto de control.*

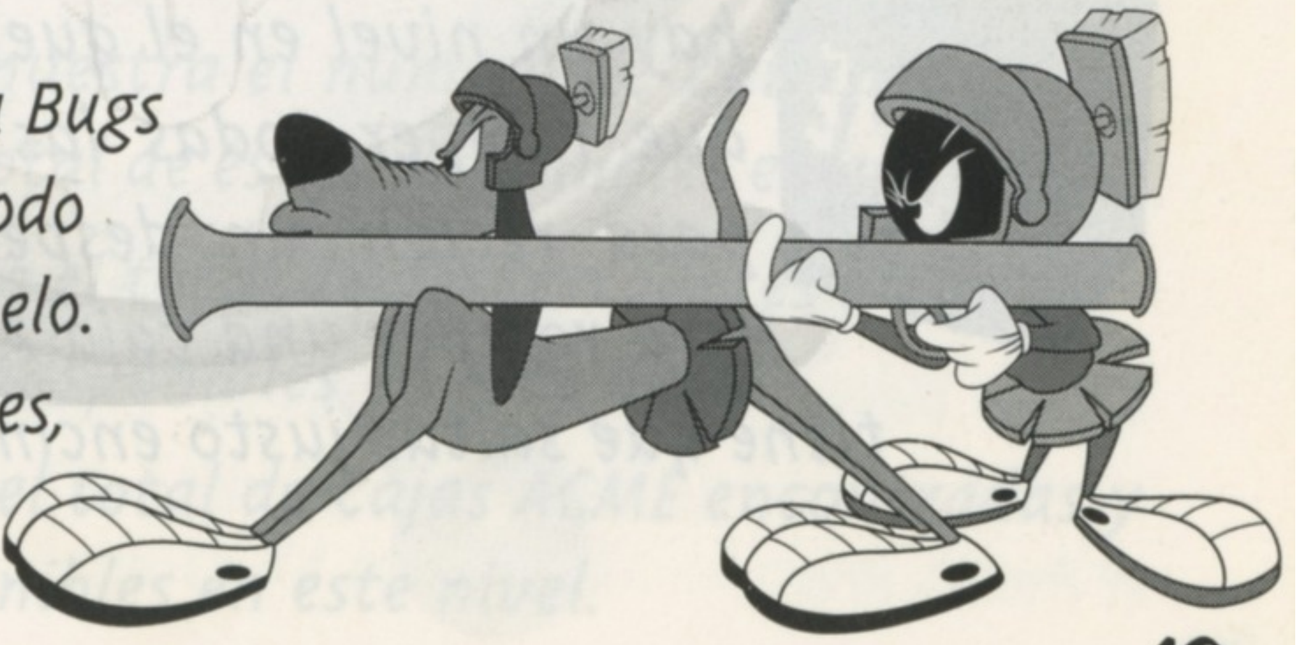
OBJETOS ESPECIALES PARA COGER

Hay 4 objetos principales para coger en Bugs Bunny: Perdido en el tiempo:

Zanahorias normales



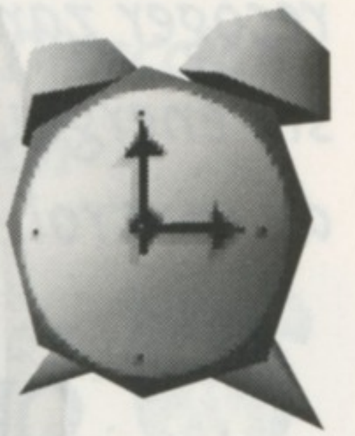
Le proporcionan su energía a Bugs Bunny. Las encontrarás por todo el juego, y suelen estar por el suelo. Además, si recoges las suficientes, ganarás iuna zanahoria de oro!



Zanahorias de Oro

Te dan acceso a los niveles de bonificación. Cada uno de dichos niveles exige que el jugador haya recogido un número mínimo de zanahorias de oro para poder entrar. Son mucho más difíciles de encontrar que las zanahorias normales, y se suelen lograr como premio cuando se ha resuelto una prueba especialmente difícil.

Despertadores



te dan acceso a niveles nuevos. Cuando el jugador haya acumulado el número de despertadores exigido, podrá ir o abrir un lugar nuevo.Los despertadores también son la llave para regresar al presente.

Cajas ACME

hay un nivel en el que Bugs Bunny tiene que romper todas las cajas ACME rojas para recibir un despertador de regalo. Para romper una caja ACME, Bugs Bunny tiene que saltar justo encima.

EL OBJETIVO FINAL

El objetivo final es, por supuesto, regresar al presente. Cuando Bugs Bunny ha acumulado la cantidad suficiente de despertadores, se abrirá en la máquina del tiempo la puerta hacia el presente.
No obstante, para terminar el juego completamente, tienes que pasar por todas las zonas, romper todas las cajas ACME, coger todas las zanahorias de oro y todos los despertadores. Bugs Bunny tiene que encontrar y terminar todos los niveles, hasta los de bonus y acumular todos los objetos ocultos que contienen para finalizar el juego por completo.

INVENTARIO

Para acceder a una pantalla de inventario, pulsa ***el Botón START*** *(inicio). En esta pantalla de inventario podrás saber cuántos despertadores,* ***zanahorias de oro*** *y* ***Cajas ACME*** *hay para recoger en cada nivel, así como cuántos de dichos objetos has acumulado hasta el momento.*

* *El icono* ***Zanahoria de oro*** *muestra el número de* ***Zanahorias de oro*** *encontradas y el número total de éstas disponibles en este nivel.*

* *El icono* ***Despertador*** *muestra el total de despertadores encontrados y el número total de ellos disponibles en este nivel.*

* *El icono* ***Caja ACME*** *muestra el total de Cajas ACME encontradas y el número total de éstas disponibles en este nivel.*

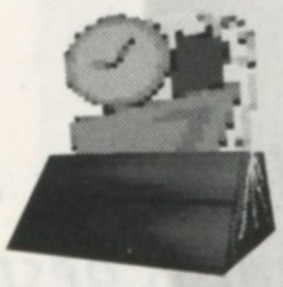
OBJETOS Y ARMAS ÚTILES

A lo largo del juego puedes encontrar varios objetos de gran utilidad.

El uso de estos objetos puede verse restringido por un cronómetro o por un número limitado de tiros. Cuando se haya acabado el tiempo, Bugs Bunny vuelve a tener los objetos de que dispone en cualquier momento.

Éstos son algunos de los objetos que encontrarás:

* *Cajas que Bugs Bunny puede apilar para utilizarlas de escaleras.*
* *Una antorcha para encender ciertos objetos.*



Bombas de relojería (cargas de explosivos o barriles de pólvora) que Bugs Bunny puede lanzar o colocar.

Un gran mazo que puede usar para romper objetos o machacar a un enemigo.

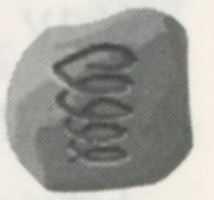
FUNCIONES ESPECIALES

Según vaya avanzando el juego, Bugs Bunny se encontrará varias veces a lo largo de su recorrido con ***Merlín Munroe****, el hechicero.*

*A veces, Merlín le dará pistas sobre movimientos, desplazamientos o lugares ocultos. También le enseñará a Bugs Bunny palabras mágicas para abrir o llegar hasta lugares cerrados con llave o inaccesibles. Para utilizar una función especial, sitúa a Bugs Bunny sobre un símbolo especial y pulsa el botón "**Acción**". Éstas son las palabras mágicas que activan una función especial en el juego:*

¡Volaré Oh Oh!
Enciende los ventiladores durante un tiempo determinado.

¡Abracadabra!
Concede a Bugs Bunny el poder del supersalto para acceder a los lugares más difíciles.



¡Ábrete Sésamo!
Abre las puertas mágicas.

Una Melodía Mágica
Concede a Bugs Bunny la capacidad de tocar música.

NIVELES SECRETOS

La entrada a un nivel secreto está señalada con un número determinado de símbolos de zanahorias de oro.
Bugs Bunny tiene que haber acumulado ese número de zanahorias de oro (o más) para entrar en el nivel secreto. Cuando Bugs Bunny falla o sale de un nivel secreto, vuelve a aparecer delante de la entrada al nivel secreto.

CÓMO ELIMINAR A UN OPONENTE

Hay varias formas de eliminar a un oponente:

La primera es saltar sobre su cabeza, lo que lo detendrá o eliminará.

Luego darle una patada o saltar otra vez sobre él para echarlo. Esta técnica da resultado en casi todos los enemigos menores.

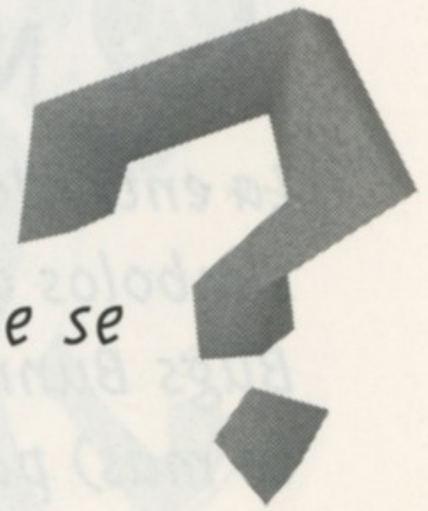
También puedes emplear armas especiales o llevarlos hacia trampas o debajo de objetos que se van a caer tales como yunques.

Hay algunos de los enemigos mayores que necesitan más que una patada. Para neutralizar a un verdugo medieval, por ejemplo, tienes que hacer que te persiga hasta que se agote. Cuando esté extenuado, se detendrá. Entonces es cuando puedes ponerte detrás suyo y darle una patada por detrás.

¡Date prisa! Al cabo de un rato, volverá a perseguirte.

¿UN SIGNO "?" SOBRE LA CABEZA DE BUGS BUNNY?

Cuando veas un signo de interrogación sobre la cabeza de Bugs Bunny, significa que puedes leer o comprobar algo que se halla cerca de él.



*Pulsa el botón **"Acción"** para ver a qué se refiere el signo de interrogación. Oirás las explicaciones o aparecerá un texto en la parte inferior de la pantalla. El texto desaparecerá en seguida o cuando realices la acción solicitada. En este caso, sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.*

¿UN SIGNO "!" SOBRE LA CABEZA DE BUGS BUNNY?

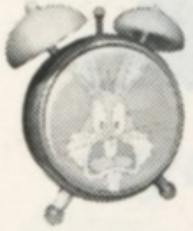
*Cuando veas un signo de exclamación sobre la cabeza de Bugs Bunny, significa que puedes activar algo de cerca. Pulsa el botón **"Acción"**.*

PARA GUARDAR TU POSICIÓN

Para no tener que empezar siempre desde el principio de un nivel, tienes que encontrar unos sitios especiales llamados Puntos de control representados por el sombrero de Merlín.
*Cuando Bugs Bunny toca el punto de control, guarda su posición hasta que llegue al punto de control siguiente. Si deseas guardar la partida, pulsa **"Acción"** cuando veas el símbolo "!" sobre la cabeza de Bugs Bunny. Merlín aparecerá y te preguntará que si quieres guardar la posición de Bugs Bunny. Para continuar, responde **"SÍ"** o **"NO"**.*

PISTAS Y SUGERENCIAS

* *El juego no avanza de forma lineal. A pesar que necesites un número diferente de despertadores para entrar en cada era, puedes salir o volver a otra época sin haber finalizado por completo la época en que te hallabas.*
* *La mejor forma de encontrar objetos ocultos como las zanahorias de oro o los despertadores es usar los ojos de Bugs Bunny (botón △) para mirar a tu alrededor.*
* *No te olvides de mover la cámara cuando tengas tu campo de visión bloqueado. Los botones R2 o L2 te ayudarán a conseguir la mejor panorámica de la zona.*
* *Los interruptores se encienden bien dándoles una patada o bien saltando sobre ellos.*
* *El TNT se activa bien dándole una patada o bien saltando encima.*



SOPORTE TÉCNICO

Para cuestiones técnicas y otras, por favor, ponte en contacto con INFOGRAMES ESPAÑA. Puedes acceder a esta línea de lunes a viernes de 9,00 a 14,00 h. y de 15,30 a 18,30 h.

Teléfono: 00 34 91 747 03 15 ***Fax: 00 34 91 329 21 00***

La dirección de correo es: ***INFOGRAMES ESPAÑA***
Calle Arrastaria S/N, Nave 12,
Polígono Las Mercedes
28022 Madrid
ESPAÑA

Dirección de correo electrónico de INFOGRAMES ESPAÑA: ***stecnico@infogrames.com***

Puedes contactar con INFOGRAMES ESPAÑA para información del producto a través de la dirección de INFOGRAMES ESPAÑA en la red: ***http://www.infogrames.com***

CRÉDITOS

Behaviour Interactive

Lead Game Designer and Art Director:
Claude Pelletier.

Executive Producer:
Remi Racine.

Producer:
Denis Lacasse.

Associate Producer:
Martin Rhéaume.

Game Design:
Mario Lord.

Additional Art & Design:
Carl Loiselle.

Lead Programmer:
Martin Ross.

Programmer:
Stéphane Leblanc.

Lead Tool Programmer:
Sébastien Hudon.

Tool Programmer:
Frédérick Hébert.

Additional Tool Programmers:
Michel Langlois.
Vincent Bherer-Roy.
Mathieu Tanguay.
Pierre Couillard.
Dominique Brown.

Technical Director:
Christian Aubert.

Lead Integrator:
Pierre Couillard.

Integrators:
Sylvain Morel.
Hugo Morin.
Stéphane Gravel.

Additional Integrators:
Martin Rhéaume.
Saray Pech.
Michel Marcoux.
Gérard Bélair.
Dominic Brown.

Lead 2D Artist:
Pierre-Martin Drolet.

2D Artist:
Martin Dubeau.

Lead Modeler:
Mario Brodeur.

Modelers:
Stéphane Joncas.
Keridan Elliott.
Pascal Brulotte.

Lead 3D Animator:
Stéphane Labrecque.

3D Animators:
Stéphane Duchesne.

Additional Animation
Mylène Villeneuve.

Original Music:
Gilles Léveillé.
(Studio Global inc.)

Sound FX:
Les Productions Pierre Rousseau.

Sound Technician:
Yves Gendron.

Facilitator:
Alain Moreau.

MIS:
Gaétan Brochu.

Additional Help:
Thomas Wilson.
Steve Lapointe.

Special thanks to:
Caroline Violleau,
Mau,
Claudine Bisson (B.C),
Alexandra Couillard and Myriam Boucher,
Isabelle Vien,
Sylvie Boucher,
Karine Morel,
Julie Daigle,
Véronique Gagnon,
Dominique Martel,
Céline Gervais,
Anne Chênevert,
Patricia Thériault,
Cécile Lointier,
Nathalie Auger and Chopin,
Vicky and Jordan,
Daniel Goupil,
Mélanie Tremblay,
Hélène Alain,
Marie-Christine Olivier Laflamme,
Véronique Bourbeau and Colombine,
Maud Leclerc and Sabrina,
and finally The Green Mamellia.
Sandrine Hideux,
Dominique Champagne,
Monique Forget,
Nathalie Robitaille
Danielle Huot
Ghislain St-Pierre
and to Behaviour Communications.

Food by:
Jean-Paul and Joseph
from our favorite Vietnamese restaurant.

A lot of junk food places around here.

No Special Thanks to:
The chicken place up the street for not delivering free of charge.

Infogrames

VP of I. Heroes Label:
Catherine Simon.

Executive Producer & Producer:
Christophe Gomez.

Brand Manager:
Lisa Cheney.

Art Director:
Nicolas Pothier.

Package Design
Jean-Claude Menenteau,
Olivier Lachard.

Manual Design
Michel Mégoz.

Edition
Emmanuelle Tahmazian,
Patrick Chouzenoux,
Sophie Meliet,
Sylvie Combet,
Béatrice Vrdoljak.

Translation
Beate Reiter,
Béatrice Rodriguez,
Monika Steinhauer.

Territory Marketing
US: **Jerry Momoda,**
UK: **Michael Pattison.**
France:
Frédérique Joseph,
Stéphanie Camau.
Germany
Carmen Metz.
Italy
Didier Hugon.
Spain
Laura Aznar.
Benelux
Björn Joos,
Angelique van der Weerden.
Australia
Simon Alty.
Portugal
Vera Lameras.

Alpha Test
Alpha Testing Manager:
Dominique Morel.
Alpha Testers
Emmanuel Cholley,
Noël Kechichian,
Emmanuel Desmaris,
Nicolas Pacaut,
Sébastien Soulier,
David Silvy.

Beta Test
Beta Testing Manager:
Bruno Trubia.
Lead Beta Testers
Christian Ampère,
Julien Amougou.
Testers:
Stéphanie Michel,
Rudy Gambade,
Alex Flacher,
Sébastien Imbert,
Manuel Poitevin,
Jean-Sébastien Nicolle,
Ryan WOOLDRIDGE,
Anthony MACARE,
MBOKAH.

Technical Support Group
Emmanuelle Perigault-Vigier,
Rebecka Pernered.

Special Thanks to:
Bruno Bonnell,
Jean-Marie Dura,
Jean-Philippe Agati,
Norbert Cellier,
Fabienne Fournet,
Christophe Maridet,
Richard Courtois
Noële Rigot
Véronique Compagne-Louvet,
Arthy,
JBB,
Brandon Smith,
Béryl Gonnard,
Caroline Fauchille,
3D-Light,
Laurence,
Maxence and Samuel.

Warner Bros. Interactive Entertainment

Producer
Brett Skogen.
Vice President
Worldwide
Publishing Kids
WB Music
Michael D. Harkavy.

Director
Rob Sebastian.
Manager
Aaron Endo.
Senior Editor
and Creative Director
Charles Carney.
Marketing Manager
Scott Johnson.
Group Category
Manager France
Anoush Kevorkian.
Category Head,
Europe, Middle East
& Africa,
Karen Bailey.
Special Thanks
Peter Tumminello,
Allen Helbig,
Lorri Bond,
Daniel Brock,
Jeff Meyer,
Noel Blanc,
Bill Baldwin Jr.,
Catherine Sollecito,
Heidi Behrendt
Jim Molinaro,
Zachary Monge,
Catherine Frizat,
Laura Marquez.

Customer Service Numbers

• Australia 1902 262 662

Call charged at $1.50 per minute.

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

• Österreich 0900 970 111*

**Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/Sek.*

Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.

• Belgique/België/Belgien 011 280 996

Veuillez appeler notre service clientèle à ces numèros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.

• Danmark +45 33 26 68 20

Åben Man-Tors 16.00-19.00

Du bedes ringe til dette kundeservicenummer for support til din PlayStation.

• Suomi 0600 411911

"4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21"

Soita näihin asiakaspalvelunumeroihin vain PlayStation-laitteistotukea varten

• France 01 40 88 04 88

Veuillez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.

• Deutschland 01805 / 766 977

Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.

• Greece (00 301) 6777701

Παρακαλούμε να καλείτε αυτά τα ηλέφωνα ξυ ηρέτησης Πελατών μόνο για τεχνικη υ οστήριξη για την κονσολα PlayStation

• Ireland (01) 4054022

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

• Italia 167 520 523

Chiamare i numeri dell'assistenza clienti solo per problemi tecnici riguardanti l'hardware della PlayStation.

• Nederland 0495 544 562

Wij verzoeken u deze klantenservicenummers alleen te bellen indien u advies wilt vragen over PlayStation apparatuur.

• New Zealand (09) 415 2446

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

• Norge 2336 6600

• Portugal (01) 318 7450

Por favor, contacte os seguintes números do nosso Serviço de Atendimento ao Cliente se tiver alguma dúvida ou problema com qualquer produto de hardware PlayStation

• España 902 102 102

Por favor, llama a los siguientes nùmeros de nuestro Servicio de Atenciòn al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.

• Sverige 587 610 00

Vänligen ring följande kundtjänstnummer enbart om problem uppstår på PlayStations programvara.

• Schweiz/Suisse 0900 55 20 55 Ein Anruf kostet Fr. 1. -/min.

Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen

• UK 0990 99 88 77

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support

"That's all Folks!"™

LOONEY TUNES, characters, names, and all related indicia are trademarks of Warner Bros. ©1999. - © 1999 INFOGRAMES.

SLES-01726

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

3546430004258